

Scrabble®

Entrega 3

42.5

Versión 1.2

Alexandre Vinent Padrol (alexandre.vinent)

Soukaïna Mahboub Mehboub (soukaina.mahboub)

Índice

| | |
|--|---|
| 1. Funcionalidades implementadas en el sistema..... | 2 |
| 2. Relación de las clases implementadas por cada miembro del equipo..... | 4 |
| 3. Documentación del código..... | 6 |

1. Funcionalidades implementadas en el sistema

Autenticación

El sistema permite a los usuarios iniciar sesión con sus credenciales o registrarse como nuevos miembros. Toda la información, como el nombre de usuario, contraseña, puntuación y avatares, se guarda en archivos JSON para mantener la persistencia y facilitar futuras validaciones. También se permite cerrar la sesión mediante el menú lateral.

Gestión de Cuenta

Desde el panel de cuenta, el usuario puede:

- Cambiar su nombre de usuario y contraseña.
- Asignar o actualizar una foto de perfil.
- Eliminar su cuenta de forma definitiva, borrando todos sus datos asociados, como partidas jugadas, imágenes, etc.

Gestión de Partidas

Creación de Partida

El usuario selecciona el modo de juego (SOLO o DOS JUGADORES), el recurso (combinación de diccionario y bolsa) y asigna un identificador único. En partidas de dos jugadores, se solicita además el inicio de sesión o registro del segundo jugador antes de comenzar.

Carga de Partida

- **Última partida:** con un botón se recupera el estado más reciente de juego.
- **Partidas anteriores:** se muestran en una lista filtrada por recursos válidos y por la existencia del oponente. Desde esa vista también pueden reanudarse y eliminar partidas guardadas, seleccionandolas de la lista.

Interfaz de Juego

Se reproduce el tablero de Scrabble (15×15) con todas sus bonificaciones y el atril de letras del jugador y sus puntuaciones en el momento durante la partida. Las acciones disponibles incluyen:

- Poner o quitar fichas del tablero del atril del jugador.
- Pasar turno.

- RESET para cambiar las fichas del atril seleccionadas por el jugador por otras aleatorias, y añadiendo las fichas descartadas a la bolsa.
- Finalizar el turno tras colocar una palabra.
- La opción “Ayuda”: sugiere una palabra válida basada en las fichas disponibles en el atril del jugador y se colocan las fichas directamente en el tablero y se pasa turno al siguiente jugador.
- Un botón de salida ofrece dos opciones: abandonar la partida, finalizandola permanentemente, o salir guardando para retomar más tarde.

Tras cada jugada, las palabras se validan automáticamente y se asignan los puntos correspondientes.

Notificaciones y Guardado

- La interfaz muestra etiquetas en tiempo real que informan sobre errores, validaciones y confirmaciones de acción.
- El sistema realiza guardados automáticos tras cada turno.

Ranking de Jugadores

Presenta un listado ordenado de forma descendente según la mejor puntuación registrada. Solo aparecen usuarios activos con puntuación mayor que cero.

Gestión de Recursos

Los recursos (cada uno constituido por un **diccionario** y una **bolsa** de fichas) se pueden crear o editar de manera manual o mediante importación de archivos localmente o también se pueden eliminar. Se aplican validaciones estrictas de formato:

- Diccionario en mayúsculas, sin acentos y ordenado lexicográficamente.
- Bolsa con letra, cantidad y puntuación correctamente especificadas según normativa.

Manual de Usuario

Incluye un visor HTML sencillo para consultar el manual de uso, con formato claro y accesible.

Menú Lateral

Un panel desplegable accesible en todo momento que agrupa accesos rápidos a: Guardar partida, Manual, Ranking, Recursos, Gestión de cuenta y Salir. El usuario puede abrirlo o cerrarlo según su preferencia.

2. Relación de las clases implementadas por cada miembro del equipo

| Clase | Implementado por |
|------------------|------------------|
| CtrlDominio | Soukaina |
| CtrlJugador | Alex |
| CtrlPartida | Alex |
| DataConverter | Soukaina |
| Excepciones | Soukaina |
| Algoritmo | Alex |
| Bolsa | Alex |
| Celda | Soukaina |
| Dawg | Soukaina |
| Ficha | Soukaina |
| Jugador | Alex |
| Nodo | Soukaina |
| Pair | Alex |
| Partida | Alex |
| Tablero | Soukaina |
| TipoBonificacion | Soukaina |
| Validador | Alex |
| CtrlPersistencia | Soukaina |
| GestorDePartidas | Soukaina |
| GestorDeRanking | Soukaina |
| GestorDeRecursos | Soukaina |
| GestorDeUsuarios | Soukaina |
| Utils | Soukaina |

| | |
|----------------------|----------|
| CtrlPresentacion | Alex |
| VistaCambiarDatos | Soukaina |
| VistaCargarPartida | Alex |
| VistaCrearPartida | Alex |
| VistaCuenta | Soukaina |
| VistaEliminarJugador | Soukaina |
| VistaFinPartida | Alex |
| VistaGestionRecursos | Soukaina |
| VistaInicio | Alex |
| VistaJuego | Alex |
| VistaLetraComodin | Alex |
| VistaManual | Soukaina |
| VistaMenuLateral | Alex |
| VistaMenuPartidas | Alex |
| VistaPrincipal | Alex |
| VistaRanking | Soukaina |
| VistaRecursos | Soukaina |
| VistaResetFichas | Alex |
| VistaSalirPartida | Alex |

3. Documentación del código

- Javadoc en carpeta DOCS.
- Resto de Documentación en DOCS.
- Objetos de Juegos de Prueba en la misma documentación de Juegos_de_Prueba.pdf.
- Manual de Usuario (en pdf) en carpeta DOCS.